

# **La cinemática como herramienta de profundización del universo en los videojuegos**

## **Alumnas**

Sofía Lepe Rey

Blanca Santis

## **Profesor guía**

Salomón Balut Bugueño

**Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital**

**Santiago, Chile**

**Julio, 2024**

## Resumen

En este ensayo se tiene como objetivo reconocer el papel crucial de la cinemática y los elementos que la hacen una herramienta efectiva para profundizar, explorar y expandir el universo de los videojuegos. Por esto mismo, estudiaremos su evolución no solo por su historia, sino también a través de dos ejemplos de la industria, como Blizzard Entertainment y Riot Games, en los cuales analizamos los componentes de sus cinemáticas y el trabajo del departamento creativo. Por otro lado, también reconocemos dos tipos de uso que se le puede dar siendo igualmente efectivos en un aspecto narrativo y comercial, como veremos en Overwatch y League of Legends respectivamente, con sus cinemáticas más populares siendo *Dragons* y la sensación musical K/DA.

**Palabras claves:** *Cinemática, industria, videojuegos, evolución, narrativo, comercial.*

## Abstract

This essay aims to recognize the crucial role and elements that make cinematics an effective tool for deepening, exploring, and expanding the universe of video games. For this reason, we will study their evolution not only through their history but also through two industry examples: Blizzard Entertainment and Riot Games. We will analyze the components of their cinematics and the work of their creative departments. Additionally, we acknowledge two types of usage that can be equally effective in a narrative aspect, as seen in Overwatch, and a commercial aspect, as seen in League of Legends, with their most popular cinematics being *Dragons* and the musical sensation, K/DA.

**Keywords:** *Cinematic, industry, videogames, evolution, narrative, commercial.*

## Introducción

Los videojuegos han dado un salto increíble gracias a la tecnología que año tras año evoluciona; desde su creación en la década de los cincuenta, hemos conocido distintas facetas de estos y cómo cada vez es más inmersivo. Iniciamos con lo que era una pantalla y un joystick para jugar *Tenis para dos* (1958) a juegos de realidad virtual en lo que pareciera que vivimos y nos convertimos en el personaje que manejamos; estos a través de distintas plataformas como lo son las computadoras, consolas e incluso el celular. El impacto de estos ha sido tal que el estreno de un nuevo juego es motivo para celebrar una sección propia en festivales y reunir a miles de personas en un mismo lugar, sumando a las que se conectan a este de forma remota en transmisiones de nivel internacional.

Si bien un juego se conforma de distintas áreas, hay una que ha influenciado en el impacto e identidad de cada uno: su historia. Esta se profundiza y desarrolla a través de distintas formas: cómics, libros, arte y cinemáticas, siendo estas últimas nuestro objeto de estudio. No es un concepto nuevo: los cortometrajes dentro y fuera del videojuego han existido mucho tiempo, pero lo que lo hace especial es cómo se ha implementado en la última década.

Antes de hablar sobre el videojuego, tenemos que definir: ¿qué es una cinemática? Esta palabra no tiene una definición sólida, ya que se puede asociar a muchos significados: una escena live action, el extracto de una película o un **cortometraje animado**, siendo este último el concepto que utilizaremos para la investigación. En un inicio se implementaba como interactiva o no dentro del videojuego, pero en el tiempo actual es presentado por distintas plataformas como YouTube, página oficial e incluso con estrenos en la pantalla grande, y con técnicas que varían entre 2D y 3D.

Las cinemáticas han tenido una evolución larga y ardua, adaptada a las tecnologías del momento, pero marcando generaciones por su impacto narrativo en el videojuego. En un inicio se utilizaba el término *cutscene*, definido así en los años ochenta por el diseñador Ron Gilbert (cómo citado por Elumski [entrevista de YouTube]) para describir las escenas no interactivas del juego *Maniac Mansion*:

One of the other defining elements of Maniac Mansion were cutscenes and it's probably one of the first games to really really use cutscenes. Other games that had scenes of played out when you won or lost a level, but not that happened just throughout the game as a way to tell a story in a very visual movie like way. Now the reason why I call them cutscene, is that they were scenes that cut away from the action and there's a command in the scum language called cut-scene that automatically saved the state of the game and restored it after the cutscene was over. And this mean

it was really easy to trigger them based on timers or events and not really worried about the state of the game before the cutscene happened. In *Maniac Mansion* triggered a lot of cutscenes simply based off of timers so you could be right in the middle of something and it would cut away to a cutscene. We would later refine this in *Last Crusade*, in *Monkey Island* to have trigger off of events or progression of the player so they were little less of jarring... (2012, min 24:12)

Con los conceptos ya mencionados en mente y definidos a favor de nuestra investigación podemos proponer nuestra hipótesis, siendo esta que las cinemáticas son una herramienta del cine que suma y compatibiliza en el mundo de los videojuegos creando personajes con vida e historias, aquellos con los que logramos empatizar y hasta sentirnos representados, e incluso sentimos emoción y vivimos la misma experiencia que ver una película en la pantalla grande dejándonos con curiosidad de qué más ocurrirá; esto basado netamente en nuestros conocimientos previos, los cuales reforzaremos a medida que avanza la investigación. Para reafirmar esto, en este ensayo responderemos la siguiente pregunta: ¿qué elementos, en una cinemática de videojuego, influyen en el desarrollo y profundización de su universo? Entonces, el objetivo general será desglosar esta herramienta y encontrar cada parte de su producción que lo vuelve esencial.

Para nuestra investigación, los objetivos específicos son, en primer lugar, determinar sus inicios en el videojuego como cutscene y su evolución a la cinemática, contando un poco de su historia y analizando ejemplos pioneros como *Maniac Mansion* y *The Secret Of Monkey Island*. En segundo lugar, estudiaremos a Blizzard Entertainment; una de las empresas que ha sabido utilizar esta herramienta explotando los distintos elementos que la forman. Identificando cada uno de estos, vamos a analizar una de sus más famosas cinemáticas, *Dragons de Overwatch* (2016-2022), y definiremos las características que lo hacen una herramienta útil para profundizar el universo narrativo, desde la producción y el proceso creativo. En tercer y último lugar, vamos a poner a la par a una de las empresas que es su competencia directa, Riot Games, reconociendo los distintos usos que le dan a la cinemática y el aporte que han tenido en la industria con la evolución de este concepto.

Para apoyarnos, utilizaremos diferentes fuentes de información, tanto libros como blogs de internet en los que, en este tema en particular, se encuentran más datos. En especial, las páginas oficiales de los videojuegos y foros dedicados al estudio de estos.

Resulta necesario conocer ciertos conceptos, además del principal, para empezar a entender a lo que estaremos desarrollando a lo largo de este ensayo.

En primer lugar, según la Real Academia Española, el *videojuego* hace referencia a un juego electrónico que se visualiza en una pantalla (s.f., Aceptación 1).

Continuando con lo anterior, tenemos que definir el género del videojuego que tomaremos como ejemplo principal, el *shooter*:

*Shooter* es el anglicismo que reciben todos los juegos de disparos en general. Se trata de un género de juegos donde controlas a un personaje que porta un arma con la cual debes eliminar rivales para avanzar durante la partida. En español se traduce popularmente como *juego de disparos*. (Hernández, 2018, párr. 3)

Por otro lado, se hace necesario para esta investigación definir su subgénero First Person Shooter (FPS):

Por su parte es el acrónimo de First Person Shooter, que traducido al español es algo así como "tirador en primera persona". Es el nombre que recibe uno de los subgéneros de los shooters. La particularidad de este subgénero es el punto de vista de la cámara en primera persona, es decir, que observas la acción desde la misma perspectiva en que lo haría el personaje que controlas. (Hernández, 2018, párr. 4)

Dicho esto, podemos señalar que el inicio del uso de las cinemáticas en los videojuegos se ha desarrollado probablemente sin haber pensado en que en algún momento se volvería un elemento explosivo en el mercado de los videojuegos, pero hoy se ha convertido en parte de muchos de estos, situación particular e interesante de nuestro presente. El impacto que dieron estas cinemáticas al entendimiento y profundidad de los universos de los videojuegos es algo que prontamente queremos definir, adentrándonos en su historia, el contexto en el que ocurrió y claro, las diferentes formas en que cada desarrollador de videojuegos genera y usa las cinemáticas.

### **Lucasfilm Games: La introducción del cutscene al videojuego**

Los videojuegos se han hecho un camino en la historia como forma de entretenimiento, pero también como una expresión de arte donde se combinan distintas áreas; estas pueden ser: cine, pintura, escritura, escultura, fotografía, stop motion, etc. Todo es posible con el avance tecnológico que le han dado por décadas, reproduciendo estos en la pantalla y creando una historia o acción.

En los inicios eran mecánicas simples, sin tomar decisiones importantes y una jugabilidad repetitiva, pero, cuando las cinemáticas se introdujeron en este mundo, abrió

muchas posibilidades para crear un universo inmersivo y dinámico, donde te involucres en la historia al punto de conmovernos o sentir enojo, explorar una mezcla de sentimientos que antes solo disfrutabas a través de un libro o una película. Con la combinación del cine y los videojuegos, somos capaces de ponernos en los zapatos del protagonista e incluso, en el género del RPG (Role-playing Games), cambiar el destino y explorar distintos finales. En el género de estudio, el FPS no nos entregaban más que personajes planos y medianamente atractivos que se disparan entre sí para conseguir un objetivo; moverse y eliminar enemigos. Con la introducción a estos cortos cinematográficos, lo vuelve una atracción aún mayor, involucrando a los personajes en una historia que mueve el universo y afecta los mapas y diálogos que estos mantienen en lo que dura la partida.

Ahora bien, para lograr identificar el uso actual de las cinemáticas en los videojuegos, se hace necesario conocer sus inicios en la industria.

Los primeros videojuegos que se lanzaron al mercado no eran más que una mecánica simple y plana adaptada a la tecnología del momento; así fue el primer shooter, el juego que abrió y popularizó la industria: *Space Invaders* (1978), en formato de 8bits y una jugabilidad de dos botones y una palanca con el único objetivo de moverse y disparar, sería tanto así para los arcades como en Atari. Claro, era lo que se podía lograr con las herramientas del momento y lo único que se iba a saber de su contexto o historia provenía de la propaganda donde no se mostraba más que la jugabilidad y una canción atractiva.

A medida que avanzaba la tecnología y el interés en los videojuegos, las historias tomaban importancia para crear algo nuevo y atractivo, el deseo de reflejar un mundo con el que hemos soñado como cuentos de hadas, misterio, detectives, hasta alienígenas y demonios o incluso explorar los que vemos en las películas, no solo movernos en el mundo sino conocer más de ello, su contexto, origen, intenciones, y eso se logró a través de la cinemática.

Uno de los primeros videojuegos que realmente usó las cinemáticas fue *Maniac Mansion* (1987), juego creado por Lucasfilm Games para las plataformas de Apple II y Commodore 64. Al inicio, y a medida que vas jugando, la interacción es interrumpida por una escena preprogramada para desarrollar la historia, ya sea dando el contexto o tomando una pausa para entender elementos que no podemos ver durante la acción, todo esto sin borrar tu progreso y de la manera menos discordante a lo que estaba ocurriendo antes de entrar en el cutscene. Aunque en un principio era tosco y te sacaba de la aventura, la empresa estudió los momentos exactos donde deberían ocurrir teniendo en cuenta los eventos del juego y el tiempo transcurrido, volviéndolo una fórmula perfecta para el género y aplicable al resto de juegos que nacerían en la industria, traspasando género y jugabilidad.

Desde aquí, también podemos hablar de los tipos de cinemática que existen; los más conocidos y utilizados son aquellos dentro de la acción, el cutscene, como lo es *Maniac Mansion*. Con la evolución de internet y sus plataformas, se fueron subiendo estos cortos animados, o cinemáticas, como extensión de la historia a YouTube y páginas web dedicadas a videojuegos como estrenos, publicidad y una forma de captar la atención del jugador para adquirirlo.

Como un ejemplo de la primera definición, tenemos al sucesor de Maniac Mansion, The Secret Of Monkey Island. El personaje principal, después de haber explorado un escenario, sigue a un personaje y al llegar a su objetivo, el juego se corta para mostrar a dos personas hablar; no te involucras, pero la información dada por estos es importante y necesaria para las siguientes interacciones, como la batalla que se da. Esto se da en el momento correcto, programado para que solo ocurra después de pasar cierto nivel y acción.

Si nos vamos más al presente, los cutscene son infaltables en los videojuegos para entender lo que ocurre y dar más contexto, puede ser de misiones o misterios, pero siempre sobre algo que ocurre u ocurrirá dentro de la jugabilidad.

Con la curiosidad del jugador ante las historias presentadas, se abrió una ventana al cine para involucrarse de lleno en el área creativa de la industria. Esto nos lleva a las cinemáticas, aquellas que hoy en día no solo se presentan como recompensa dentro del videojuego, sino que llegan a ser estrenadas en la pantalla grande de eventos multitudinarios. Miles de fans esperan un anuncio, un tráiler y una fecha de estreno para presenciar un cortometraje de tan solo minutos, pero que, si se ha usado las herramientas correctas, puede marcar la historia del videojuego y alimentar los foros con teorías y ansias. Ese es el fenómeno que ha logrado crear Blizzard Entertainment y otros, como Riot Games, con sus cinemáticas dedicadas cien por ciento a llegar el nivel del cine y dejar a todos expectantes con sus historias profundas y bien desarrolladas.

### **Blizzard Entertainment: La evolución de las cinemáticas.**

Blizzard Entertainment fue creado hace 33 años atrás, con el deseo de crear videojuegos con historias alucinantes de fantasía y ciencia ficción, con un género que ellos definen como inmersivo<sup>1</sup>. Esto fue haciéndose realidad, entregando al público videojuegos que expanden su historia y construyen un mundo y personajes legendarios conocidos por los consumidores de la industria.

Pudimos ver su inicio con juegos como World of Warcraft, Starcraft, Diablo y sus más recientes creaciones, Overwatch y Heartstone. Dentro de estos se ha hecho un trabajo indudable por entregar calidad, no solo respecto a los gráficos y tecnología utilizada, sino en las cualidades que hacen de estas cinemáticas una herramienta completa y que complementa con el videojuego. Por nombrar algunas de estas: la narración, la música, los diseños y la personalidad reflejada tanto en la animación como del actor o actriz de voz.

Cuando Overwatch se estrenó en el 2016, se ganó a la industria y una gran cantidad de fanáticos alrededor del mundo. Los jugadores identificaron a los héroes y desarrollaron una intensa relación con ellos a la vez que los conocían a través del juego, skins<sup>2</sup>, diálogos, cómics, contenido online y, sobre todo, las cinemáticas. Con la historia del universo

---

<sup>1</sup> Que hace vivir al espectador una realidad virtual como si fuera auténtica.

<sup>2</sup> Trajes característicos de los personajes.



enganchando con el público, rápidamente se observó que el mayor atractivo eran los personajes.

“People really seemed drawn to these characters,” said creative director and vice-president of story and franchise development Jeff Chamberlain. “we wanted to acknowledge that and create more stories to share with the world. It’s always been a goal in Overwatch to tell emotionally engaging, character-based stories”. (Gerli, 2021, pág. 9)

Una de las dinámicas que se observan en el equipo creativo, es el uso de distintas técnicas; los primeros cortos animados creados para el anuncio utilizaban una animación 2.5D<sup>3</sup>, pero para los siguientes se dirigieron a una técnica 2D anime para las escenas dentro del juego y, finalmente, llegaron al 3D. También se ha observado el uso de stop-motion en metrajés de más corta duración y anuncios oficiales de la compañía, como su segundo aniversario con *Tracer & Bake* (2018) a cargo del animador senior, Justin Rasch.

Además de probar distintos formatos, el equipo a cargo de las cinemáticas quería dar a través de estas la experiencia más cercana a lo que es el videojuego; algo que tienen de meta desde el inicio y se ha logrado acercando el diseño de los personajes a lo que se observan dentro de la jugabilidad.

Una de las características que vuelven a Blizzard, y en específico al equipo de Overwatch, distinto, es el nulo miedo que tienen al momento de experimentar para producir material multimedia con el que exploran el universo del juego. Es lo que los ha llevado a expandir el mundo e involucrar al espectador en la historia.

Otra de las grandes cualidades del videojuego es que, lo que se observa en la cinemática, luego se vuelve algo físico dentro del juego. Como el mapa, los objetos e incluso los trajes de los personajes que se modifican y después puedes identificar estos en detalles a medida que los recorres. Por eso, pese a ser dos departamentos distintos, desarrolladores y directores creativos trabajan a la par para crear una experiencia única y memorable. Además, una de las importantes decisiones que se tomó en su momento, es que la historia se contaría fuera del juego con tal de salir de la línea narrativa tradicional de sus pares y entregar algo diferente a los jugadores que esperan algo innovador cada año, sobre todo en una industria que avanza tan rápido y se necesita destacar para tener éxito. En resumen, Blizzard lo que hace es que trabaja el contexto in-game<sup>4</sup>, y la historia, se desarrollaría como cinemática a través de las plataformas y redes sociales de la compañía, lo que les daría aún más libertad creativa.

---

<sup>3</sup> Se trata de una técnica que permite crear imágenes tridimensionales utilizando solo elementos en dos dimensiones.

<sup>4</sup> Dentro del videojuego.



Para identificar los elementos que componen una cinemática, estudiaremos a *Dragons*, publicada el 16 de mayo del año 2016 poco después de lanzamiento del juego. Tiene una duración de 7 minutos y 47 segundos. Cuenta con cuarenta y cuatro millones de visitas a través de la plataforma de YouTube, PlayOverwatch, y un premio adjudicado al actor de voz (Paul Nakamuchi) como Mejor Rendimiento en un cortometraje en el People's Choice Voice Acting Award quien le da la voz al protagonista, Hanzo. El director a cargo de este cortometraje es Ben Dai, quien ya había trabajado para Blizzard en el 2005 en una de las cinemáticas de *World of Warcraft* y ha estado a la cabeza de todos los proyectos audiovisuales del juego.

*Dragons* cuenta el conflicto de dos hermanos, los herederos del clan Shimada: Hanzo y Genji. Seguimos a Hanzo, quien vuelve al antiguo templo y dojo<sup>5</sup> en busca de redención y ahí es donde enfrenta un fantasma del pasado (Lavery, 2017).

Uno de los elementos es la narrativa, una historia contada en dos partes desde la perspectiva del protagonista y, por otro lado, la leyenda interpretada por un narrador que resulta ser su padre, haciéndonos referencia a los cuentos que les contaba de niños. Según se nos expone el conflicto de Hanzo y Genji, podemos relacionarla a lo narrado de los dragones de forma especial para entender el trasfondo de culpa y redención que los marca y sin olvidar de dar una conexión directa a la historia central del videojuego. Aquí también podemos notar como se ha estudiado la cultura, asociando las ilustraciones de estilo tradicional japonés y la ambientación, que enseguida nos transporta a un Japón futurista, pero que mantiene marcadas características de su cultura.

A su vez, el trabajo de los actores de voz, que fueron escogidos por su talento, pero también por su origen asiático, lo vuelven creíble; estamos en Japón y los personajes pertenecen a aquella cultura. Y cabe aclarar, que uno de los principios de la empresa es trabajar con la mayor diversidad posible.

El director de secuencias de video Jason Hill y el director creativo Jeff Chamberlain, concuerdan en que las cinemáticas están motivadas por la captura de emociones animadas, que han conmovido a los jugadores de todo el mundo. Todo esto no se logra solo con lo anterior, sino también con otras características un poco más técnicas.

“Existen un sinnúmero de formas de evocar una conexión emocional con un video mediante el color o el encuadre, además de lo que está haciendo un personaje” (Hill, como citado por Blizzard Entertainment, párr. 6).

Entrando más en detalle, la estructura narrativa que conforma esta cinemática es bien marcada y conocida. Una introducción que nos da el contexto actual, donde quedamos al tanto de la situación de Hanzo, quien cree haber asesinado a su hermano menor Genji, y visita el templo en busca de redención. Luego llega el evento que irrumpe este equilibrio cuando un ninja se escabulle y hace entrar en alarma al hombre mayor, iniciando el conflicto con una pelea e intercambio de palabras, y aquí surge el clímax, donde en medio de flechas y espadas,

---

<sup>5</sup> Es el término empleado en Japón para designar un espacio destinado a la práctica y enseñanza de la meditación y/o las artes marciales tradicionales o modernas.

los poderes de dragón que solo son utilizados por la familia Shimada se encuentran, revelando un secreto: su hermano está vivo y frente a él. Hanzo ya no tiene por qué lamentarse y obtiene un nuevo objetivo, que es reflexionar ante las palabras dichas por Genji antes de retirarse de la escena, creando lo que llamamos un doble clímax, dejando la historia abierta para seguir siendo desarrollada más adelante.

Esto último, también es lo que nos une a la historia principal del videojuego; ya no solo conocemos el pasado de estos dos héroes, sino que también sabemos sobre la situación general del universo y el llamado que se hace por los protagonistas a reunir héroes para la guerra y defender a la humanidad de los omnicos y Talon, una agencia criminal que busca utilizar la tecnología de los robots para hacerse con el poder.

En la primera etapa del juego se usa esta estructura en el 80% de las cinemáticas, antes de anunciar la secuela en un segundo videojuego, y un recurso muy utilizado en la industria. Si contemplamos a *Overwatch* del año 2016 hasta el 2020, podemos notar que la historia se centra en reunir a estos héroes, contándonos en distintos metrajés la historia de estos personajes, casi siempre terminando en el llamado que hace Winston, el líder de este mensaje, siendo transmitido en distintas formas; aquello es el motor motivador para la historia que se desarrolla dentro del videojuego.

En palabras del guionista principal del juego, Michael Chu, la historia fue iniciada por una simple frase: “Un futuro por el que vale la pena luchar” (como citado por Lee, 2017), y es por lo que querían apuntar para todo el universo. Ese es uno de los mensajes que deja el final de *Dragons* en el diálogo de Genji.

Lo que es interesante es que a cada integrante del equipo que llega a trabajar en la narrativa, se le entregan ocho pilares para desarrollar: Un futuro idealizado, construir personajes, diversidad global, diversión sin límites, sorprender e inspirar, premiar la inversión del tiempo de sus fanáticos, confiar en la audiencia y simplificar.

Entre otros de los elementos que destacan está el, ya anterior nombrado, trabajo de los actores de voz y la diversidad global. Como mencionamos, estas personas han sido seleccionadas con tal de traspasar la pantalla y llevar el personaje a la vida real con sus personalidades y cultura. Si reúnen a miles de fanáticos en un evento con ellos, el simple hecho de escucharlos y ver cómo interactúan te transporta al universo ampliando las posibilidades; claro, también con un trabajo humano por parte de los actores, quienes han sido capaces de crear su propia comunidad estando siempre en contacto con los seguidores de la franquicia. Todos provienen de un origen igual o relacionado al de su personaje, volviendo estos más completos y creíbles, profesionales con una carrera por detrás. Por ejemplo, tenemos a los actores de *Dragons*, Hanzo siendo interpretado por Paul Nakamuchi, quien tiene descendencia japonesa, y Genji por Gaku Space, nacido en Tokio al igual que el narrador, interpretado por el conocido Cary-Hiroyuki Tagawa.

En un principio, una de las dificultades que enfrentó el equipo era cómo diferenciar un personaje de otro, teniendo en cuenta que existen más de veinticuatro héroes. La dirección que se tomó fue buscar un elenco con autenticidad, que el actor o actriz de voz este dentro del perfil del personaje: nativo. Como ya hemos mencionado, si no es posible, se busca a

alguien con descendencia o locación parecida, siempre para permanecer lo más fiel posible a su biografía y personalidad.

Ganadora del premio HMMA (2016) por Partitura original en la sección de videojuegos y nominado a ASCAP Film and Television Music Awards (2017) por Banda sonora del año en un videojuego, la música o banda sonora de este cortometraje, titulada también como *Dragons*, es un elemento fundamental e indispensable de la experiencia que es esta cinemática.

El soundtrack de *Dragons* fue compuesto por Neal Acree, muy conocido por las obras que realizó para *Overwatch* (2016), *The Mechanic* (2011) y *World of Warcraft* (2005). Se compone de dos géneros diferentes de música y, como hemos mencionado anteriormente, este cortometraje no hace nada sin alguna razón u objetivo en beneficio de expresar su mensaje al espectador, por tanto, el uso de dos géneros diferentes de música no es una sorpresa, pues es así como aún más se le deja claro al espectador que está presenciando el relato de dos historias.

Para las partes de la cinemática que cuentan la historia tradicional y antigua, se puede apreciar el uso de un género antiguo conocido como *Gagaku*, el cual es un tipo de música, fuertemente influenciado por antecedentes del continente asiático, que ha sido interpretado en la corte imperial japonesa durante más de un milenio. A la par con las ilustraciones antiguas que se muestran, genera un sentimiento nostálgico y ancestral, casi como si la historia que cuentan estuviera perdida en el tiempo. Esto con el propósito de situarnos también en el universo en el que ocurre la historia.

Por otro lado, la historia que se cuenta en el presente posee un estilo más actual, si bien posee una orquesta clásica, esta se mezcla con instrumentos digitales, dando así una sensación moderna. Con un buen balance dependiendo de la emoción del momento, por ejemplo, en los momentos intensos de pelea la música se intensifica y acelera, a diferencia de el clímax del cortometraje, si bien sigue siendo una canción intensa, posee elementos que la vuelven majestuosa y épica, sin duda marcando un momento memorable que incluso ínsita hacia el futuro, ya que en ese momento es imposible no cuestionarse por que pasara con estos personajes.

En una entrevista a Neal Acree (como citado por Film.Music.Media [YouTube]) realizada en los HMMA Awards, se preguntó lo siguiente “¿Cómo es crear un mundo sonoro para un videojuego?” a lo cual Acree respondió “No es muy diferente al cine, donde tienes un mundo enorme para el que puedes crear música y hacerlo interactivo para que los jugadores puedan experimentar la música” (2016). Claramente el hecho de que él sea el compositor de la música de la cinemática no fue una elección al azar.

Según Mikael Carlsson, lo que Acree logra con su combinación de orquestación y magia tecnológica es bastante sorprendente... ¡Cualquiera que busque una banda sonora épica grandiosa con un tema realmente genial debería contratar a este tipo! (Como citado por Acree, s.f.).

Si bien la música es uno de los elementos más importantes de una cinemática ¿Que sería de esta sin la Animación? El uso de animación 3D es un factor común en los cortometrajes de Overwatch, manteniendo un estilo constante y solido a través de cada uno de estos. Esto se puede observar también en el cortometraje Dragons.

La animación es de muy alta calidad, desde la calidad del movimiento a su render. La personalidad de los personajes también se ve reflejada a través de la animación, esto lo vemos en como Hanzo se mueve de una manera más orgánica y fuerte, Genji por otro lado se mueve de manera precisa y veloz, se refleja también en sus movimientos el hecho de que es un personaje que posee partes mecánicas, si es que no todo su cuerpo es una máquina, lo que en teoría se podría traducir con movimientos más lineales y poco armoniosos, este no es el caso de Genji, pues independiente de sus características mecánicas los animadores en Blizzard fueron capaces de mostrarlo como un cuerpo liviano y ágil, a la par con pequeños detalles robóticos, como que luego de pelear debe liberar un tipo de vapor que sale de unas pequeñas válvulas que aparecen por sorpresa sobre sus hombros, esto en vez de suspirar por el cansancio de la pelea o algo por el estilo.

Independiente de que esta sea una cinemática que posee mucha acción y suspenso, los animadores pudieron darle tiempo a cada momento más lento y sutil, con expresiones claras que reflejan la emoción del personaje de manera precisa, sin contarnos el dialogo interior de estos, se puede descifrar su emoción en gran parte a través del lenguaje corporal que expresan en diferentes momentos del cortometraje. Puesto que estas expresiones se asemejan bastante a las expresiones humanas reales, dando más área para generar empatía en el espectador, pero claro, siempre con una estilización característica de Blizzard.

Respecto al render de este cortometraje, no hay duda de que posee un estilo original y detallado, contando con una iluminación muy bien utilizada que siempre va acorde a la emoción del momento, usada también como herramienta de suspenso y storytelling; Por ejemplo, cuando Genji se revela dentro del templo, no hay luz, puesto que está ubicado entre las sombras, es ahí cuando partes de su cuerpo robótico se iluminan, descubriendo su silueta de una forma única y original.

Así mismo, todos los demás cortometrajes producidos para Overwatch poseen características similares a las ya mencionadas, cumpliendo con esta consistencia visual se genera una familiaridad al estilo de arte de todas las cinemáticas, como de un largometraje separado en partes se tratara. Continuidad visual que también tiene relación con el hecho de que se está contando una historia concisa y completa, es decir, el lore de Overwatch esta previamente planeado de manera precisa y las cinemáticas son una herramienta para contar esta historia y acercar al público a esta, a sus personajes y al videojuego.

## **League of Legends: Otros usos de las cinemáticas**

En el año 2006, Brandon Beck y Marc Merrill fundaron Riot Games y en compañía de Steve Mescon y Steve Feak, se unieron para dar vida a lo que hoy conocemos como League of Legends, que como muchos creen, en un principio fue una modificación del

también conocido juego World of Warcraft. En 2009 Riot Games publicaba oficialmente League of Legends gracias al apoyo de muchos socios estratégicos que le dieron el motor financiero y la robustez que el título necesitaba para poder pelear en este agitado mundo de los Multiplayer Online Battle Arena Video Games (MOBA). Para 2012, tres años después de su lanzamiento, el éxito de League of Legends era total y contaba con 70 millones de usuarios registrados mientras que en 2013 lograron conectar al mismo tiempo 5 millones de usuarios en todo el mundo, batiendo así un récord para este tipo de plataformas de entretenimiento en línea (Rojas, 2021).

El 3 de noviembre del 2018 fue publicado en el canal de YouTube de League of Legend el famoso video musical *K/DA - POP/STARS*, el cual, con el mismo criterio de selección que se ha utilizado anteriormente para las cinemáticas, es que se analizará este video. Este cortometraje cuenta con seiscientos millones de visitas, volviéndolo la cinemática más popular de Riot Games, razón por la cual se realizará este análisis.

Si bien Blizzard Entertainment posee un estudio propio con el que produjo todas sus cinemáticas, Riot games suele invertir en diferentes estudios de animación, tales como Digic Pictures en *Awaken* (2019); Passion Pictures en *Warriors* (2020); Unit Image en *The call* (2022) y *Still here* (2024); entre otros. Estos son parte de los muchos estudios que han colaborado con Riot Games para traer la vida innumerable cinemáticas, con diferentes estilos de animación y narración.

Ahora bien, antes de cualquier análisis a este video musical, es necesario contextualizar, a grandes rasgos, los contenidos de esta cinemática.

*K/DA* (2018) es un grupo de música virtual, un cuarteto de estrellas digitales animadas que cantan canciones contagiosas inspiradas en el K-pop. A primera vista, no se ve tan diferente a una banda como Gorillaz, pero los pegadizos bops<sup>6</sup> y los hábiles videos musicales de la artista femenina ocultan un origen inusual: *K/DA* es un grupo de personajes de League of Legends, y su música fue hecha por un desarrollador de videojuegos (Purslow y Cardy, como citado por IGN [YouTube], 2021).

Fue producido por Riot Music Team, animado por Fortiche Prod, el cual corresponde a un estudio creativo especializado en animaciones 3D y F/X visuales para anuncios, vídeos musicales, videojuegos y diversos contenidos digitales. Con sede en París, son un equipo especializado de artistas y directores de cine que exploran constantemente nuevas formas de producir imágenes de primer nivel. El estudio se encarga de todo el proceso creativo, desde el concepto hasta la dirección, el diseño artístico, la producción y la postproducción.

Al poseer ciertas características del género K-Pop, se podría decir que la cinemática en este cortometraje se construye alrededor de la música, en otras palabras, cosas como coreografías y transiciones tienden a seguir el ritmo musical de esta.

---

<sup>6</sup> Su significado en inglés es «golpear» pero, para los seguidores de la música tiene otra connotación. Bop en la jerga musical hace referencia a lo que se conoce en España como «temazo», es decir, una canción que es muy buena y que gusta tanto que puede escucharse en bucle. (Vega, 2024, párr. 4)

La canción comienza con una audaz declaración de identidad, señalando un regreso que exige atención. Las letras 'I'm a goddess with a blade' y 'I could take it to the top' sugieren una presencia poderosa y asertiva, tanto en el mundo virtual como en el real. La repetida afirmación "Ain't nobody bringing us down" sirve como un mantra de resiliencia, enfatizando que el grupo es inquebrantable y dominante en su campo. El uso de letras en inglés y coreano refleja el atractivo internacional de K/DA y la naturaleza global de la cultura pop. El estribillo de 'POP/STARS' es una pegadiza y desafiante proclamación de éxito y ambición. Las líneas "We go hard till we get it, get it" y "We pop stars, only winning, winning now" (Letras.com, s.f.) encapsulan el impulso y el espíritu competitivo de los artistas. El mensaje de la canción resuena con los oyentes que aspiran a alcanzar sus sueños y superar obstáculos, lo que la convierte en un himno para aquellos que se esfuerzan por estar en la cima de su juego, ya sea en la música, los juegos o cualquier otra actividad.

Fiel a su género musical, esta cinemática está acompañada de una coreografía, claro que en este caso es una coreografía al estilo de baile del K-pop, solo que en este caso esta animado. Cada movimiento acompaña perfectamente a la música, animado de forma realista/estilizado. Se podría pensar que hubiera sido más fácil usar personas para realizar este video musical, pero ahí entra en juego la magia de la animación, pues cosas como el diseño de los personajes y las transiciones de cámara probablemente no se hubieran recreado en el mundo real.

Tal como en muchos otros proyectos del estudio Fortiche, la animación y diseño poseen una estilización característica de este, con texturas pintadas y orgánicas, esto se puede ver claramente en la iluminación de la cara de los personajes, ya que, si bien existe una iluminación exterior, los modelos poseen detalles pintados a mano en las partes de la cara que en la vida real tienden a reflejar más luz. Respecto a la animación esta destaca por sus poses clave a lo largo del videoclip, poses que poseen una silueta clara y concisa, esto hecho a través de la combinación de diferentes herramientas, ya que, si bien la silueta puede ser clara por sí misma, es decir, la pose es clara y se puede leer bien, el uso de la iluminación contraste y el enfoque de la cámara aporta de igual manera.

El uso de símbolos también es importante de esta cinemática, ya que, aunque la narrativa no es convencional para contar una historia con un inicio, desarrollo y desenlace, este video musical se centra más en expresar el sentimiento que se quiere expresar. Por ejemplo, en una de las escenas se nos muestra a una de las cantantes jugando con autos realistas a escala, casi como si fueran juguetes en comparación con su tamaño, la cámara, también, con un ángulo precicado. Todo esto en propósito a mostrar a este personaje como grande y poderosa, nos da una idea de su personalidad y carácter.

También, volviendo a las características de K-pop de la cinemática, dejando de lado el hecho de que no son personajes reales como los idols de este género, se obtiene un resultado parecido respecto al lado del impacto social que puede tener este tipo de contenido. Desde intentar replicar las pegajosas coreografías y usar las vestimentas de los personajes, KDA atrae a diferentes audiencias, podría ser que alguien ni siquiera conozca el videojuego, pero de igual forma se sienta atraído por cualquiera de los elementos ya mencionados. Junto con esto, además de promocionar su juego para atraer más jugadores, se genera una demanda por merchandising de la cinemática, ya sea como tener a los mismos personajes de esta dentro



del juego con las mismas texturas, comprar aparatos electrónicos con la temática o incluso una demanda por más videos musicales, casi como una banda real de la cual se piden constantemente nuevos hits.

Riot Games utiliza la diversidad en las colaboraciones y enfoques creativos, como el video de KDA, demostrando una gran flexibilidad y un dominio claro de las tendencias. Por otro lado, Blizzard, con sus cinemáticas narrativas y emocionantes, ofrece una conexión a los jugadores con el universo del videojuego, en la historia como los personajes llenos de vida enriqueciendo la experiencia. Ambos enfoques demuestran una creatividad y consciencia de la necesidad de los jugadores en sus propios estilos, siendo esto una clave para el éxito en la industria actual.

Sin embargo, y no como algo negativo, las cinemáticas producidas para League of Legends son muy diferentes entre sí, ya sea por el estudio en el que fueron producidas o una mera dirección de arte elegida con el fin de potenciar lo que se quiere contar. Todas comparten una alta calidad y atención al detalle, y si bien existen inconsistencias en la historia de los personajes de a lo largo del tiempo, con cambios drásticos de vez en cuando, es comprensible tomando en cuenta que League Of Legends está en constante cambio y avance, cosas como, desimaginar y remodelar un personaje antiguo, dándole una historia más atractiva y clara es algo que ocurre con frecuencia en el juego.

## Conclusión

A lo largo de este ensayo, hemos explorado la historia y las características de la cinemática en el videojuego y así, llegar a la conclusión de que es una herramienta efectiva para profundizar y enriquecer el universo del juego. A través del análisis, podemos ver la evolución desde el momento en que nació el concepto como cutscene a cinemática dando un salto bastante grande gracias a la creatividad y el crecimiento de la tecnología con la que se desarrolla.

Hoy esta herramienta es fundamental, siendo importante en los videojuegos, dentro y fuera de este, usado para promocionar y también para seguir explorando el universo existente. Lo podemos ver en el fenómeno que han creado empresas como Blizzard Entertainment y Riot Games, quienes manejan una cantidad enorme de fanáticos que esperan mes a mes por una actualización en forma de cinemática para conocer más de sus personajes favoritos.

En este análisis se estudiaron las cinemáticas de Overwatch, con su enfoque en narrativas emocionantes e inspiradoras, permiten a los jugadores conectar más allá con la historia y los personajes, proporcionando un contenido que traspasa el videojuego en sí. No solo sirven como entretenimiento o un producto de promoción, sino que les permite explorar el universo con detalles que son esenciales para entender las motivaciones y las relaciones de los personajes, sumando características que enriquecen el universo y vuelven el juego más vivo y dinámico. *Dragons* fue un excelente ejemplo de esto, ya que combina los elementos que hemos podido identificar durante la investigación; como hemos nombrado, contiene una narrativa emocionante en el equilibrio de la acción y el encuentro de los hermanos,



explorando la relación compleja que involucra a ambos, esto acompañado de una banda sonora hecha para acompañar las diferentes emociones que experimenta nuestro protagonista y que, además, mantiene la esencia de la historia principal, sin olvidar el apasionada actuación que proporcionan los actores de voz. Por el lado visual, contamos con una animación de alta calidad y personajes con un diseño característico, que se diferencia muy poco de la experiencia in-game.

Por otro lado, Riot Games ha demostrado como la flexibilidad creativa y la innovación del concepto, como se mostró con el grupo musical K/DA, puede ser igual de efectiva para atraer diferentes audiencias y mantener un interés por el juego. Las cinemáticas de League of Legends no solo se utilizan para explorar el lore del videojuego -que además cambia constantemente-, sino también para cruzar límites del entretenimiento y explorando infinitas posibilidades, creando el fenómeno que es hoy en día tanto cultural como comercial.

La historia y el continuo desarrollo de las cinemáticas ofrecen un gran campo para seguir estudiando, se ha visto en videojuegos como Elder Scroll de ZeniMax, Dead Island de Techland o Mass Effect 3 de Bioware, entre otros. Este campo evoluciona rápidamente, captando el interés del resto de las compañías de videojuegos. Como resultado, cientos de cinemáticas son lanzadas año tras año, abriendo nuevos universos para los jugadores. Blizzard y Riot, en particular, han influenciado a la industria a mantener un alto estándar en la calidad de la producción de estas historias en formato cinematográfico.

En base a estos juegos, podemos demostrar que las cinemáticas son una herramienta poderosa a la hora de profundizar el universo de los videojuegos. Ya sea a través de historias innovadoras y creativas o las colaboraciones musicales, que contribuyen significativamente a la experiencia del jugador, fomentando una conexión profunda con el juego, manteniendo a la comunidad de jugadores comprometida y entusiasmada.

## Lista de referencias

Blizzard Entertainment. (14 de julio de 2021). *La magia de las cinmáticas: las imágenes y*

*la música de los cortos de Overwatch*. Recuperado de

<https://overwatch.blizzard.com/es-es/news/23686849/la-magia-de-las-cinematicas-las-imagenes-y-la-musica-de-los-cortos-de-overwatch/>

Blizzard Entertainment. (s.f.). *Art, Animation & Sound*. Recuperado de

<https://careers.blizzard.com/au/en/art-animation-sound>

Cromo - El observador. (12 de febrero de 2018). *Space Invaders: conoce la historia del*

*clásico juego en su cumpleaños 40*. América economía. Recuperado de

<https://www.americaeconomia.com/articulos/space-invaders-conoce-la-historia-del-clasico-juego-en-su-cumpleanos-40>

Elumski. (15 de junio de 2012). *Ron Gilbert - Maniac Mansion postmortem* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=wNpjGvJwyL8&t=1456s>

Film.Music.Media. (1 de diciembre de 2016). *7th Annual HMMA Awards: Neal Acree (Pre Win Interview)* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=Wz21g6amIGg>

Gerli, J. (14 de julio de 2021). *The Cinematic Art of Overwatch, Volume 2*. Blizzard

Estados Unidos: Entertainment

Hernández, H. (16 de marzo de 2018). *Qué es un juego shooter FPS. Definición y breve*

*historia del género*. Malavida. Recuperado de

<https://www.malavida.com/es/articulos/que-es-un-juego-shooter-fps-definicion-y-breve-historia-del-genero>

IGN. (15 de Agosto de 2021). *From League of Legends to K-pop Sensations: The K/DA Story* / *IGN Inside Stories*. [Archivo de video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=de-xgNEsE3I>

Lavery, T. (Marzo de 2017). *Internet Movie Database (IMDb)*. TeachTarget. Recuperado de <https://www.techtarget.com/whatis/definition/Internet-Movie-Database-IMDb>

Lee, H. (6 de marzo de 2017). Michael Chu's story of how Blizzard built "the future worth fighting for" through Overwatch. Inven Global. Recuperado de <https://www.invenglobal.com/articles/1239/michael-chus-story-of-how-blizzard-built-the-future-worth-fighting-for-through-overwatch>

Letras.com. (s.f.). *Unleashing the Power of Pop Icons: K/DA's 'POP/STARS'*. Recuperado de <https://www.letras.com/kda-league-of-legends/popstars-2/significado.html>

Linked In. (s.f.) *Fortiche Production*. Recuperado de <https://www.linkedin.com/company/fortiche-production/about/>

Neal Acree. (s.f.). *Bio*. Recuperado de <https://www.nealacree.com/bio>

NFI. (s.f.). *Voice Acting – Everything You Need To Know*. Recuperado de <https://www.nfi.edu/voice-acting/>

- Palazuelos, F. (8 de febrero de 2016). *25 años revolucionando la industria de los videojuegos, la historia de Blizzard*. Hipertextual. Recuperado de <https://hipertextual.com/2016/02/25-aniversario-blizzard-entertainment>
- Pérez, J y Gardey, A. (2023). *Definición de Videoclip*. Definición.de. Recuperado de <https://definicion.de/videoclip/>
- Riot Games. (s.f.). *¿Quiénes Somos?* Recuperado de <https://www.riotgames.com/es/quienes-somos#:~:text=Riot%20Games%20se%20fund%C3%B3%20en,PC%20m%C3%A1s%20jugados%20del%20mundo>
- Rojas, J. (29 de septiembre de 2021). *¿Qué es League of Legends y cómo se juega?* Señal Colombia. Recuperado de <https://www.senalcolombia.tv/deportes/que-es-league-of-legends>
- Swan, C. (30 de septiembre de 2022). *Overwatch 2 Should Show How The 'Dragons' Animated Short Impacted Hanzo*. Gamerant. Recuperado de <https://gamerant.com/overwatch-2-dragons-animated-short-hanzo-reaction/>
- Videojuego. (s.f.). *Diccionario de la lengua española (23ª ed.)*, [Versión 23.7 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/videojuego>
- Webedia Brand Services. (9 de octubre de 2019). *La cinemática del videojuego y el grado de inmersión al que nos lleva nunca han sido más espectaculares*. Xataka. Recuperado de <https://tecnologiag.xataka.com/cinematica-videojuego-grado-inmersion-al-que-nos-lleva-nunca-han-sido-espectaculares/>

SOLO USO ACADÉMICO